

# Table des matières

---

À propos de l'auteur .....	vii
Note de l'éditeur .....	viii
<b>Présentation du projet .....</b>	<b>1</b>
<b>1. Découverte de Unity et mise en place du projet .....</b>	<b>3</b>
1.1. Téléchargement du Unity HUB .....	4
1.2. Création d'un projet 3D .....	7
1.3. Découverte de l'interface de Unity .....	8
La fenêtre de projet .....	8
La hiérarchie .....	9
La scène .....	9
La fenêtre de jeu .....	9
L'inspecteur .....	10
La barre d'outils .....	11
La barre de menus .....	11
1.4. Assets .....	12
L'Asset Store .....	13
Importation de nos assets .....	14
<b>2. Création des niveaux .....</b>	<b>16</b>
2.1. Utilisation des modèles 3D .....	16
2.2. Playtest .....	19
2.3. La gravité .....	20
2.4. Les composants de collision .....	22
2.5. Création du premier niveau .....	25
2.6. Un peu de pratique (requis) .....	28
<b>3. Un peu de couleur .....</b>	<b>29</b>
3.1. Les lumières .....	29
3.2. Le ciel (Skybox) .....	31
3.3. Remplissage du vide .....	34
3.4. Coloration des éléments .....	39
3.5. Un peu de pratique (recommandé) .....	42
<b>4. Création de la balle .....</b>	<b>43</b>
4.1. La forme .....	43
4.2. La physique .....	44
4.3. Création du champ de force .....	46

4.4. Trail Renderer .....	50
4.5. Un peu de pratique (recommandé) .....	52
<b>5. Découverte de la programmation sous Unity .....</b>	<b>53</b>
5.1. Structure d'un script et variables .....	53
5.2. Les fonctions .....	59
5.3. Les conditions .....	60
5.4. Un petit exemple de script .....	61
5.5. Utilisation de la documentation .....	63
5.6. Un exemple concret .....	64
<b>6. Le script de la caméra .....</b>	<b>68</b>
6.1. Mise en place .....	68
6.2. Les variables .....	69
6.3. Le cœur du script .....	71
6.4. Tester le jeu sur mobile .....	76
6.5. Un peu de pratique (recommandé) .....	81
<b>7. Début du script de tir .....</b>	<b>83</b>
7.1. Création de l'interface de test .....	83
7.2. Propulser la balle .....	86
7.3. Appeler la fonction .....	87
7.4. Un peu de pratique (recommandé) .....	89
<b>8. L'interface utilisateur .....</b>	<b>90</b>
8.1. Préparation des visuels .....	90
8.2. Création de l'interface .....	92
8.3. Coloration de l'interface .....	95
8.4. Lier l'interface au script .....	96
8.5. Un peu de pratique (requis) .....	100
<b>9. Menu Pause et fin du script de tir .....</b>	<b>102</b>
9.1. Menu Pause .....	102
9.2. Continuons le script de tir .....	105
9.3. Bloquer le tir pendant que la balle roule .....	107
9.4. Un peu de pratique (recommandé) .....	110
<b>10. Animations, rebonds et obstacles .....</b>	<b>111</b>
10.1. Création et animation d'obstacles .....	111
À l'aide du système d'animation de Unity .....	113
Par script .....	116
10.2. Une balle rebondissante .....	117

10.3. Un peu de pratique (recommandé) .....	119
<b>11. Déblocage du niveau suivant .....</b>	<b>121</b>
11.1. Les déclencheurs .....	121
Relancement du niveau .....	121
Déclencheur de fin .....	125
11.2. Les PlayerPrefs .....	127
11.3. Un peu de pratique (recommandé) .....	129
<b>12. Création du menu principal .....</b>	<b>130</b>
12.1. Création de la scène du menu .....	130
12.2. Script du menu .....	133
12.3. Bloquer les niveaux .....	134
12.4. Un peu de pratique (recommandé) .....	136
<b>13. Amélioration des graphismes .....</b>	<b>137</b>
13.1. Post-traitement .....	137
13.2. Mise en place du post-traitement .....	138
13.3. Les filtres de post-traitement .....	141
13.4. Anti-aliasing .....	145
13.5. Un peu de pratique (recommandé) .....	145
<b>14. Publier son jeu .....</b>	<b>147</b>
14.1. Compilation du projet .....	147
Propriétés du projet .....	147
Génération de l'exécutable et tests .....	149
14.2. Publier son jeu sur Google Play .....	150
14.3. Un peu de marketing .....	154
14.4. À vous de faire maintenant ! .....	155
Liste des illustrations .....	156
Index .....	161